510.343.0

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

PLAYTRONIC
Caixa Postal 837-0 - Cotia - SP
CEP 06700-000
Produzido na Zona Franca de Manaus

NINJA GAIDEN III
THE ANCIENT SHIP OF DOOM

MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECMO

Este selo oficial é a garantia que este produto está de acordo com os padrões Nintendo de excelência em manufatura, confiabilidade e valor como entretenimento. Procure sempre este selo ao comprar jogos e acessórios, para assegurar a total compatibilidade com o seu Nintendo.

Todos os produtos Nintendo licenciados devem ser somente utilizados com outros produtos autorizados que tenham o Selo Oficial Nintendo de Qualidade.

Parabéns pela escolha de Ninja Gaiden III® para o seu Nintendo Entertainment System®.

Aconselhamos a leitura com atenção deste Manual de Instruções para assegurar o correto manuseio do seu NES®. Guarde-o para futuras consultas.

Licenciado pela

Nintendo®

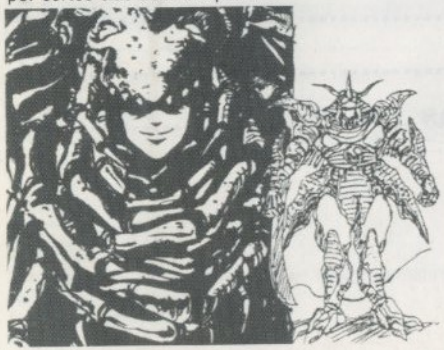
® Nintendo, Nintendo Entertainment System e Selo Oficial são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
© 1991 TECMO, Inc.

MANUAL NINJA GAIDEN III

1. A História da Espada do Dragão 4
2. Modo Continue 7
3. Explicação dos Símbolos da Tela 8
4. Operação dos Controles.....9
5. Ítens 13
6. Armas Especiais.....15
7. O Elenco 17
8. As Quatro Grandes Bestas 18

1. A História da Espada do Dragão

Muito antes da civilização, formas de vida extremamente ferozes, mas ainda assim primitivas, vagavam pela Terra e lutavam pela supremacia. Há milhares de anos atrás, a batalha final teve lugar. Um lado, após usar toda sua força, pereceu, enquanto o outro foi enviado e selado em uma dimensão diferente. A história dessa batalha foi preservada em forma de lenda depois que a humanidade começou a povoar a Terra, e as duas forças, conhecidas respectivamente como deuses do Dragão e demônios das Trevas, começaram a ser reverenciadas por certos clãs dentre o povo.



No verão de 1988 D.C., até mesmo essa grande lenda antiga foi quase que completamente esquecida. Entretanto, um ser muito maligno apareceu e, com o auxílio de seus seguidores, começou a construir o Império das Trevas. Esse ser era Jaquio - um membro do clã do Demônio, que planejava trazer os demônios das Trevas de volta à Terra. Ele secretamente esquematizou roubar e juntar, pela primeira vez em eras, as duas "Estátuas da Luz e das Trevas", conhecidas por conter grande poder mágico. Isso abriria a passagem entre as dimensões.

Porém, havia um homem que não pararia por nada a fim de frustar os maléficos planos de Jaquio - o chefe do clã do Dragão, Ken Hayabusa. Depois de confiar a Espada do Dragão (uma herança de família e de clã tão antiga que ninguém sabia quando foi feita) a seu filho Ryu, Ken partiu para a batalha fatal. Infelizmente, Ken foi derrotado por um poderoso guerreiro e a Estátua que ele estava protegendo caiu nas mãos de Jaquio.

Depois de saber da morte de seu pai, Ryu pegou a Espada do Dragão e partiu para a América. Ajudado por uma espiã da CIA, Irene, Ryu se infiltrou incognitamente no esconderijo secreto de Jaquio.

O inevitável duelo entre eles terminou em vitória para Ryu. Jaquio foi aniquilado juntamente com seu Império das Trevas. Ou assim pareceu...

Assistindo esse duelo, à distância, estava o verdadeiro mal, o chefe do clã do Demônio, o Senhor do Mal em pessoa, Ashtar. Como ficou revelado, Jaquio nada mais era que um instrumento desse imenso poder.

Ashtar se escondeu nas trevas avaliando seu inimigo. Seu olhos brilharam e ele lambeu seus lábios. Ele apenas tinha que esperar por seu inimigo.

Um ano se passou.

Enquanto investigava os movimentos do misterioso Ashtar, Irene repentinamente desapareceu. Um super secreto pelotão das forças especias da CIA foi então dizimado em frente a umas antigas ruínas que suspeitava-se ser o quartel-general de Ashtar. A situação parecia desesperadora.

Nesse ponto, Ashtar, que viu com os próprios olhos o surgimento da Espada do Dragão e sabia de seus incríveis poderes, emergiu novamente das profundezas de seu reino de escuridão. Ryu, que nada sabia sobre isso, corria grave perigo enquanto Ashtar preparava sua magia negra para destruí-lo.

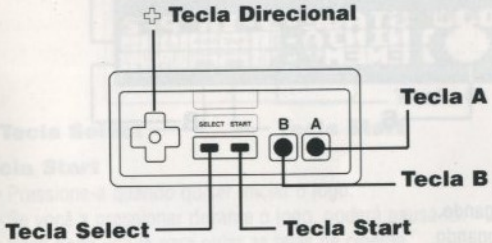
E agora, a saga continua com a história final da batalha de nosso bravo herói. Após o vitorioso duelo de Ryu com Jaquio, Ashtar retornou às entranhas das trevas e tomou seu tempo. Mas outra maligna criatura já estava a caminho, enquanto outra aventura aguarda o inocente Ryu Hayabusa...

...nesse capítulo final de Ninja Gaiden.

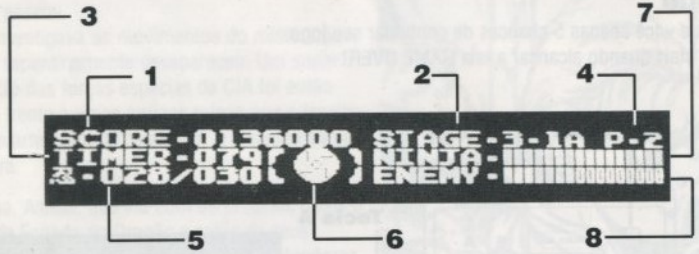
2. Modo Continue

• Continue

Serão dadas a você apenas 5 chances de continuar seu jogo. Aperte a tecla start quando alcançar a tela GAME OVER!



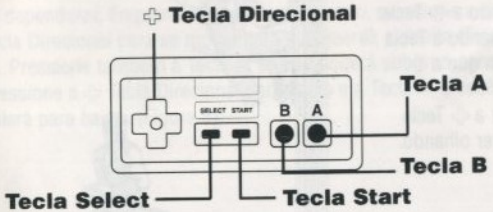
3. Explicação dos Símbolos da Tela



(1) Mostrador de placar enquanto você está jogando.
(2) O número do estágio enquanto você está jogando.
(3) Se o tempo chegar a 0, você perde uma vida.
(4) Quando o número de vidas for 0, o jogo termina.
(5) Poder Ninja: o lado esquerdo mostra o poder atual e o lado direito, o poder máximo. Você não pode ter mais poder do que a quantidade máxima.
(6) Tipos de armas especiais que você pode usar atualmente.
(7) A energia de seu jogador. Isso diminiu se ele se machuca. Se chegar a 0, você perde uma vida.
(8) Energia do Chefe inimigo. Isso diminiu à medida em que ele é machucado. Se chegar a 0, você superou o inimigo.

4. Operação dos Controles

Controller Nº 1



Tecla Select
- Não usada

Tecla Direcional
- Controla Ryu

Tecla A
- Pula

Tecla B
- Ataca com as espadas Dragão

O Controller Nº 2 não é usado.

Tecla Start
- Pressione-a quando quiser iniciar o jogo.
- Se você a pressionar durante o jogo, poderá pausá-lo.
- Você pode usá-la para pular as telas de cinema.

Você pode pular em uma parede ou poste e se agarrar a eles. Enquanto estiver agarrado, você pode subir ou descer usando a ✚ Tecla Direcional. Ou se estiver agarrado a uma parede e pressionar a ✚ Tecla Direcional na direção oposta a que Ryu estiver olhando, juntamente com a Tecla A, poderá largar da parede.

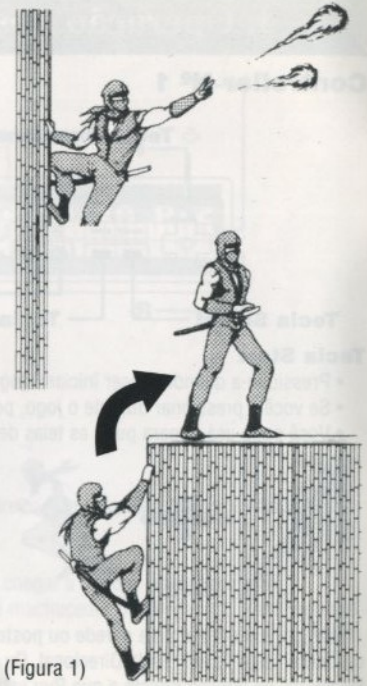
• Atacando de uma parede

Enquanto estiver agarrado a uma parede, você apenas poderá atacar com armas especiais. Pressionando a ✢ Tecla Direcional para a esquerda ou direita e pressionando a Tecla B, você poderá atacar com armas na direção em que a ✢ Tecla Direcional for pressionada.

*Se você pressionar a Tecla B sem pressionar a ✢ Tecla Direcional, Ryu atacará na direção em que estiver olhando.

• Subindo no Topo de uma Parede

Quando você subir ao ponto mais alto de uma parede ou coluna, pressione a ✢ Tecla Direcional na direção em que Ryu estiver olhando e pressione a Tecla A para fazê-lo subir no topo da parede. (Figura 1).



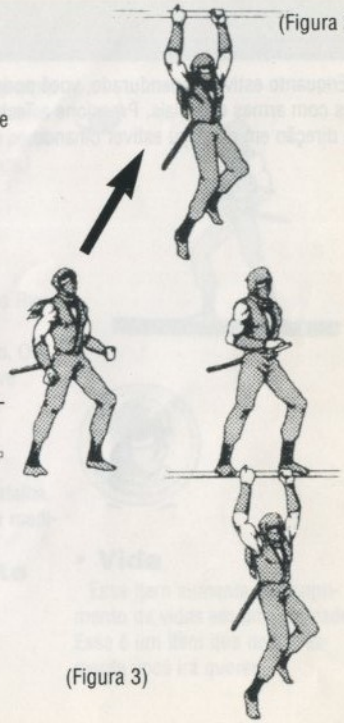
(Figura 1)

• Dependurando-se

Se houver canos ou cipós, pressione a Tecla A para pular, voar e se dependurar. Enquanto estiver dependurado, pressione a ✢ Tecla Direcional para se mover para a esquerda e direita (Figura 2). Pressione também a Tecla A, e você poderá subir no cano. Pressione a ✢ Tecla Direcional para baixo e a Tecla A, e você pulará para baixo. (Figura 3).

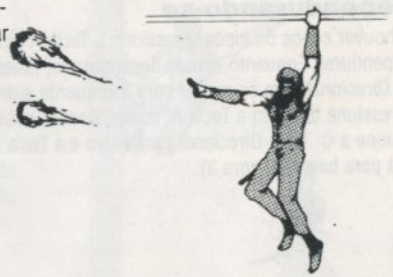
Quando estiver em cima de canos, você poderá mover-se exatamente como em outras situações. Se pressionar a ✢ Tecla Direcional para baixo e a Tecla A, pulará para baixo. Se soltar a ✢ Tecla Direcional no meio dessa operação, poderá se dependurar nos canos. Se continuar a segurar a ✢ Tecla Direcional para baixo, poderá descer até o fundo em um simples pulo.

(Figura 2)



(Figura 3)

Enquanto estiver dependurado, você poderá atacar apenas com armas especiais. Pressione a Tecla B para atacar na direção em que Ryu estiver olhando.



5. Ítens

Quando você encontrar uma Bola de Cristal do Espírito do Dragão, uma arma especial ou um item aparecerão. Use-os com eficiência para colocar a luta a seu favor. (Você deve golpear ou usar uma arma especial para liberar o poder do cristal. Mova-se rapidamente, antes que o poder do cristal desapareça.)

• Poder Ninja

Esse é o poder especial necessário quando Ryu usa artes Ninja. Pegue-o e seu poder Ninja reviverá. Existem dois tipos, azul e vermelho. O azul vale 10 pontos, e o vermelho lhe devolve poder completo.

• Medicamento de Recuperação

Essa pípula curará Ryu de sua fatiga de batalha. Tome uma delas e 6 unidades de energia do medidor serão recuperadas.

• O Pergaminho do Espírito do Dragão

Pegue um desses e o poder Ninja de Ryu aumentará.

• Vida

Esse item aumenta seu suprimento de vidas em uma unidade. Esse é um item que definitivamente você irá querer.

• Espada Espírito do Dragão

O poder do deus dragão habita nessa poderosa espada. Pegue-a e você aumentará o alcance de seu ataque.

6. Armas Especiais

Apanhe um aumento de poder e você poderá usar as artes Ninja. Entretanto, quando o fizer, seu poder Ninja será usado. Você pode usar artes Ninja pressionando a ✥ Tecla Direcional e a Tecla B. O número em parêntesis é a quantidade de poder Ninja que será consumido cada vez que você usar a arma.

• Estrela Arremessável (10 pontos)

Voarão em linha reta e atravessarão o inimigo, irão até o final da tela e retornarão. Durante o vôo, causarão danos a todos os inimigos que atingirem.

• Arte da Roda de Fogo (8 pontos)

Voarão em linha reta e atravessarão o inimigo, irão até o final da tela e retornarão. Durante o vôo, causarão danos a todos os inimigos que atingirem.

• Bolas do Dragão de Fogo (8 pontos)

Apenas à pessoa que carrega a Espada do Dragão é permitido usar esta arte. O poder que habita na Espada do Dragão está transformado em uma bola, que você pode arremessar para baixo em trajetória angular.

• Arte da Onda de Vácuo (10 pontos)

Essa é a arte com a qual você pode transformar o "espírito" que habita em seu interior em uma lâmina de vácuo e arremessá-la para cima e para baixo ao mesmo tempo. Isso corta todos os inimigos que toca.

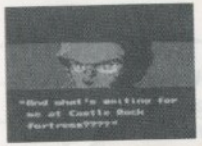
• Roda de Fogo Invencível (20 pontos)

Ryu pode chamar o fogo, fazer com que ele o circule rapidamente, e infligir ferimentos fatais no inimigo. Essa arte dura 4 segundos e destrói todos os inimigos. Mas pegue outras armas especiais e ela perderá o efeito, então a use com cuidado.

7. O Elenco

RYU HAYABUSA

Descendente do clã do Dragão. Na luta com Jaquio, o espírito do Dragão Ninja foi acordado. Ele foi falsamente acusado do assassinato de Irene e parte para descobrir a verdade.

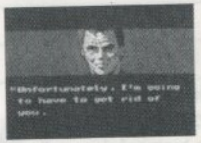


IRENE LEW

Analista da força tarefa especial da CIA. Ela conheceu Ryu através do caso Jaquio. Acredita-se que tenha morrido no processo das investigações posteriores de Jaquio, mas...

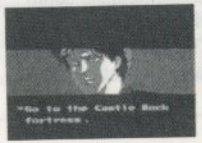
A. FOSTER

Oficial de equipe de alto escalão da CIA. Ele usa Ryu para esmagar os desígnios maléficos de Jaquio. Descobre um certo fato. Qual seria este fato?



H.P. CLANCY

Uma misteriosa pessoa que Ryu conhece. Parece que ele sabe algo a respeito do caso de Irene, mas...



8. As Quatro Grandes Bestas

CHEFE DO ESTÁGIO 1

MANTISS WARRIOR

Um louva-a-deus biomecânico, a besta comandante do fogo. Com sabres em ambas as mãos, ele se protege contra os ataques da espada de Ryu. O fogo que sai de seu peito rasteja pelo chão e ataca Ryu.

Não é bom em combate franco.

CHEFE DO ESTÁGIO 2

NIGHT DIVER

A besta comandante do céu. Apto a voar livremente pelo céu, ele é especialmente bom em ataques surpresa. Golpes mortais são desferidos com tremenda precisão, e como uma bomba brilhante, ele ataca Ryu!

CHEFE DO ESTÁGIO 3

GREAT KOGANEL

A besta comandante da água. Um lagarto biomecânico perito em artes Ninja. Ele pode dividir seu corpo e usar estrelas arremessáveis para atingir Ryu.

CHEFE DO ESTÁGIO 4

SANDEATER

A besta comandante da terra. Ele está classificado como o líder da unidade principal de quatro bestas comandantes. Pode mover-se livremente através da terra e atacar com a "Arte Ninja da Roda de Fogo" de Ryu.

Notas

Notas

Notas

IMPORTANTE:

AVISO: A cópia de qualquer jogo Nintendo é ilegal e estritamente proibida por leis de direitos autorais nacionais e internacionais. Cópias de "back-up (memória)" ou de "arquivo" não são autorizadas e não são necessárias para proteger seu software. Os infratores serão penalizados.

Esse jogo Nintendo não foi designado para ser usado com qualquer aparelho de copiagem não autorizado. O uso de tais aparelhos invalidarão a garantia sobre o seu produto Nintendo. A Nintendo (e/ou qualquer licenciada ou distribuidor Nintendo) não é responsável por quaisquer danos ou prejuízos causados pelo uso de tais aparelhos. Se o uso de tais aparelhos causar uma interrupção no seu jogo, desconecte o aparelho cuidadosamente para evitar estragos e recomece o jogo normalmente. Se seu jogo parar de funcionar e você não tiver nenhum aparelho conectado a ele, por favor entre em contato com seu revendedor autorizado Nintendo.

O conteúdo desse aviso não interfere com seus direitos regulamentares.

Esse manual e outros materiais impressos que acompanham esse jogo são protegidos por leis de direitos autorais nacionais e internacionais.

O aluguel desse jogo sem permissão da Nintendo ou de suas licenciadas é estritamente proibido.

Para maiores informações e assistência, por favor entre em contato com: Playtronic Indl. Ltda.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

O seu Nintendo conta com Assistência Técnica e postos autorizados, em todo o território nacional.
A esses postos autorizados a Playtronic oferece amplo suporte de treinamento de pessoal técnico, manuais completos de serviços e peças originais de reposição.
Por isso, recomendamos que qualquer reparo que seu aparelho necessite sempre seja efetuado nesses locais, mesmo após o término do período de garantia.
O endereço e o telefone dos postos autorizados estão relacionados em lista específica que acompanha o produto.

O Certificado de Garantia encontra-se anexo ao folheto de informações ao consumidor. É muito importante sua leitura.
Durante o período de garantia, todos os serviços são inteiramente gratuitos (material e mão-de-obra), respeitadas as condições expressas no Certificado.
Havendo despesas decorrentes de transporte e embalagem, elas serão cobradas.
A Playtronic não se responsabiliza pelos consertos ou alterações efetuados por técnicos ou pessoas não autorizadas.

Quaisquer esclarecimentos com relação a instalação, manutenção ou serviço, ligue para o nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor - Horário: 2ª a 6ª das 8:00 às 18:00 hs.
Tel.: (011) 5505-4470

Para as dúvidas relacionadas ao jogo - dicas e como passar aquelas fases difíceis - ligue para a Power Line Nintendo: Horário: 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs. e sábado das 10:00 às 16:00 hs.
Tel.: (011) 5505-4460